

VIDEOJOGOS

Por DANIEL LIMA

UM AGENTE EM BONS APUROS

TÍTULO: FREDDY HARDEST

MÁQUINA: SPECTRUM

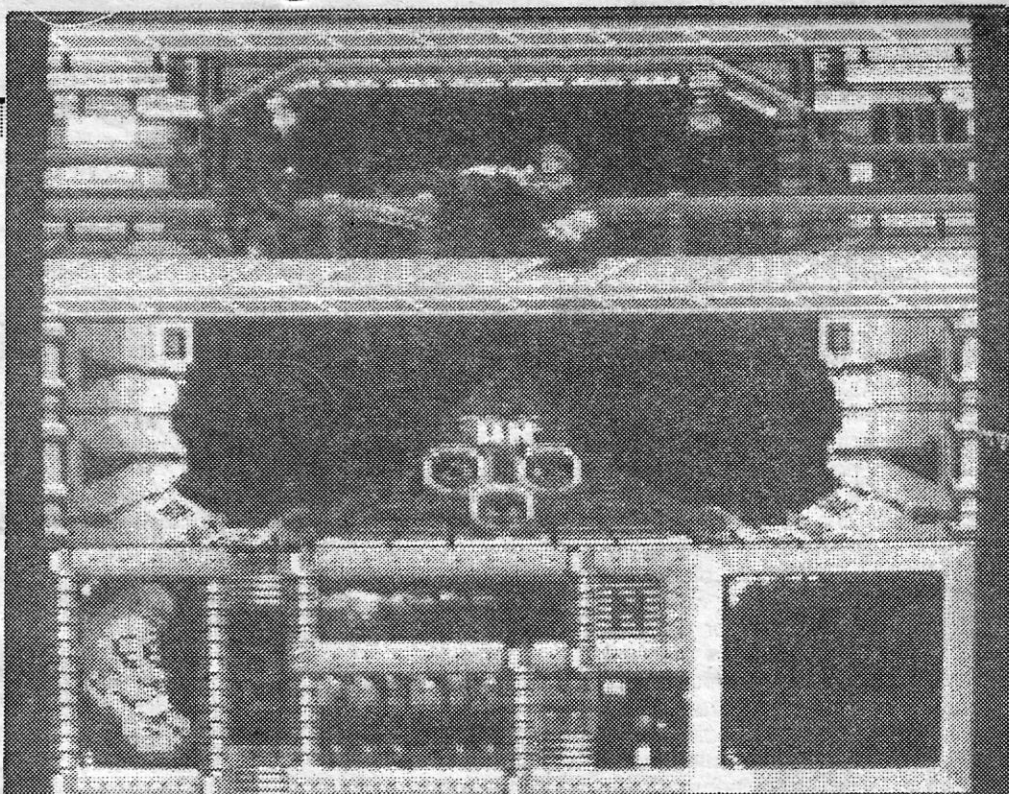
Os nossos vizinhos aqui do lado não deixam de espantar-nos e a *Dinamic* fez de novo das suas com *Freddy Hardest*, um espantoso jogo, com gráficos excelentes, difícil, como é habitual nas produções desta editora, mas com uma capacidade excepcional de manter a atenção.

Dividido em duas partes, *Freddy Hardest* apresenta-nos um agente espacial estilo galá dos anos 50 ou 60, que parece ter alguma capacidade para se meter em sarilhos, conforme a história inicial do jogo. Com efeito, no regresso de uma festa — terá abusado dos líquidos —, *Freddy* «estampa» a sua nave num planeta inimigo e a única esperança de escapar é arranjar outra nave, abastecê-la de combustível e descobrir os códigos que a põem em voo. Fácil? Claro que não.

O boneco é grande e com óptima anima-

ção, como se prova, quando começamos a movê-lo na superfície do planeta e deparamos, desde logo, com hostes de inimigos da mais variada espécie. Para se defender, *Freddy* tem um *laser* e boas pernas para dar pontapés e saltar, o que tem de fazer a todo o momento, se é que conseguimos, às primeiras, ir muito para diante, já que, além dos atacantes há que contar com a desfavorável paisagem.

Se conseguir vencer os obstáculos da superfície, *Freddy* entra no interior do planeta, numa espécie de base, que faz lembrar um pouco o cenário de *V*, nalguns aspectos. Aí, o nosso agente tem de procurar diversos equipamentos, desde material necessário para a nave até combustível, examinando, para isso, os terminais de computador aí existentes. Necessita de descobrir os códigos, como referimos, e também de transferir combustível para a nave,

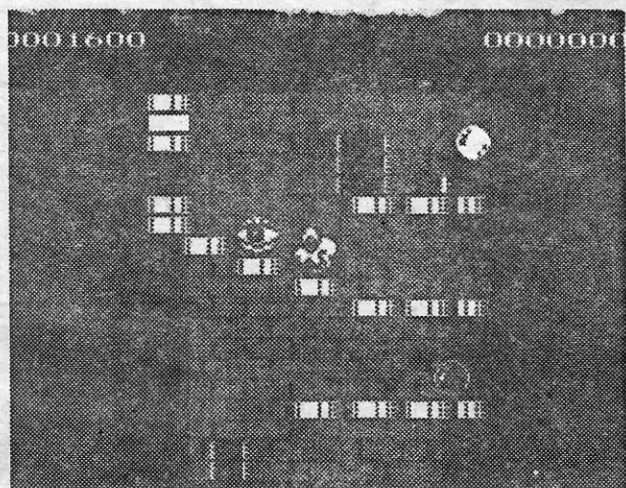


usando os transportadores e elevadores da instalação inimiga, mas nada disto é facilitado, muito antes pelo contrário.

Freddy Hardest foi, talvez, uma das melhores «prendas» de fim de ano da Imagine (ou da *Dinamic*, conforme a versão que adquirirem), com uma programação impecável, a resolver da melhor maneira o problema das

«misturas», uma história consistente e uma personagem que cativa.

GÉNERO: Acção
GRÁFICOS (1-10): 9
DIFICULDADE (1-10): 9
CONSELHO: A não perder



REACTOR NUCLEAR É COMPLICADO

TÍTULO: Nebulus

MÁQUINA: Spectrum

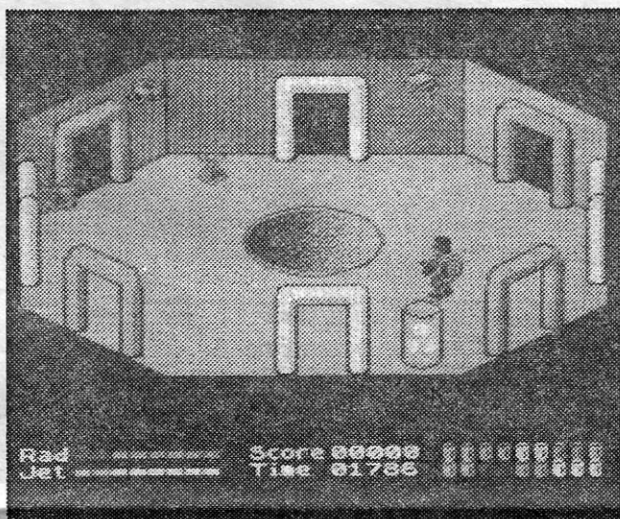
Numa altura em que tantos jogos marcados por qualquer elemento de violência conquistam os *top* de vendas, é salutar carregar *Nebulus* e passar todo o tempo de que dispomos a tentar ajudar o «herói» da história a alcançar o seu objectivo, que, no fundo, se resume a subir uma torre. É pena que, apesar de tudo, haja «inimigos» e, em muitos casos, seja necessário «abatê-los», mas isto quase fica esquecido, diante do desafio que se nos apresenta e da brilhante concepção do jogo e da sua execução.

A programação é soberba e a «rotação» da torre dá uma sensação de «real» poucas vezes alcançada em jogos para o Spectrum, para além da ausência de problemas de mistura de atributos e de uma excelente animação. Mas, mais importante ainda, é um jogo que obriga a pensar e quase nos «obriga» a tentar de novo, de cada vez que falhamos.

Subir a torre é o objectivo, como dissemos, e a personagem que controlamos encontra mil e uma dificuldades pela frente, a menor das quais é o tempo-limite de que dispõe para alcançar o topo. Plataformas, elevadores e túneis podem ser usados, mas nem sempre com impunidade e os últimos nem sempre conduzem a melhor situação (note-se que, em regra, levam à face oposta da torre) como sucede logo de início, quando se escolhe esse caminho, em vez de tentar a subida pelo exterior. As plataformas são difíceis, em muitos casos, às vezes, escorregam e, quando há falhas, nem sempre é fácil saltar de um lado para outro, mas um bom sentido de oportunidade dará a resposta.

Essencialmente é um jogo de estratégia, ou seja, exige que se pense bem e depressa para resolver cada situação e, se possível, para ficar em boa posição mais adiante (ou acima). Cair dá perda de vida, se a altura é suficiente para isso, embora suceda, com um bocadinho de sorte, descermos apenas até uma plataforma inferior, caso em que apenas se perde tempo. Mas o tempo, note-se, é essencial neste jogo fascinante.

GÉNERO: Acção
GRÁFICOS (1-10): 9
DIFICULDADE (1-10): 9
CONSELHO: A não perder



UMA TORRE COM IMAGINAÇÃO

TÍTULO: «Chain Reaction»

MÁQUINA: Spectrum

A história tem pouco de exemplar e é um pouco confusa, mas *Chain Reaction* também pouco mais merece, apesar de um desenvolvimento que prometia, com *screens* muito iguais (o que até se compreende, para poupar memória) e alguma indefinição no desenvolvimento. De qualquer forma, procura fugir um pouco ao habitual e nisso merece alguma coisa.

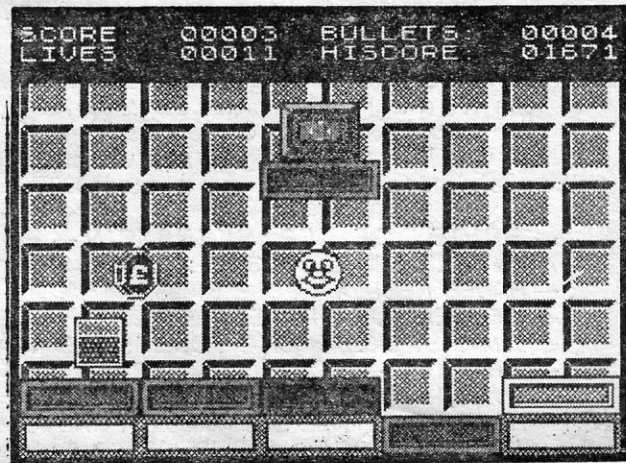
Inimigos da energia nuclear, talvez para dar um bom exemplo (haverá aqui reminiscências de *Chernobyl*), conseguiram introduzir-se numa central, programaram todos os *robots* que a guardavam para destruírem qualquer humano que aí se introduzisse e espalharam o material radioactivo por toda a parte, enquanto programavam igualmente as barras radioactivas do reactor para «derreterem» num dado espaço de tempo.

Um voluntário (?) entra, então, no edifício do reactor, que tem sete andares, ligados por elevadores, e um poço central, com a missão de deitar para este poço todo o material radioactivo espalhado pelas salas. A tarefa não é nada fácil, não só pelo tempo, muito reduzido, de que dispomos, mas também pela natureza do edifício e, claro, pela presença dos *robots*, que tudo fazem para eliminar o intruso.

Protegido com um fato anti-radiações, armado com uma metralhadora, e dispondo de um *jet-pack*, o herói da história vai tentar fazer tudo isso, mas corre ainda outro grave risco: é que, de cada vez que um *robot* o toca ou empurra material radioactivo para o poço, sobe também o seu próprio nível de contaminação. Em cada andar, existem chuveiros para descontaminação, mas ele não pode perder aí muito tempo, caso contrário não consegue executar a missão no tempo requerido. Assim, há que estabelecer uma certa tática, para empurrar o máximo de recipientes para o poço, antes de ir aos chuveiros, e sobretudo evitar o perigoso contacto com os *robots*.

Argumentos semelhantes já vimos alguns e a este falta o decisivo toque de originalidade que o tornaria diferente, apesar de uma ou outra solução encontrada. Os gráficos, não sendo maus, podiam, todavia, ter tido melhor tratamento.

GÉNERO: Acção
GRÁFICOS (1-10): 8
DIFICULDADE (1-10): 9
CONSELHO: Ver antes de comprar



TIJOLOS SÃO AO CONTRÁRIO

TÍTULO: Ball Crazy

MÁQUINA: Spectrum

Ball Crazy inspira-se nalguns «clássicos» do Spectrum, incluindo alguns primitivos jogos em Basic, em que se tratava de demolir uma parede de tijolos, e que teve o seu mais recente desenvolvimento em *Arkanoid*, mas aqui trata-se de fazer o contrário, ou seja, erguer a parede.

A ideia é construir a parede, tijolo a tijolo, utilizando uma «bola» saltadora, que faz os tijolos mudarem de cor, e aparecem algumas «perturbações» no esquema, que devem ser evitadas e devidamente combatidas, ao passo que bônus podem ser coleccionados para aumentar a pontuação ou proteger a bola dos «inimigos».

No essencial, o jogo dá a sensação de muito visto e os gráficos não são grande coisa, mas talvez por isso, consegue manter o interesse por uns 10 minutos. Não mais.

GÉNERO: Acção
GRÁFICOS (1-10): 7
DIFICULDADE (1-10): 7
CONSELHO: A evitar

TOP «A CAPITAL»

OS DEZ MAIS DA SEMANA

Os jogos mais vendidos esta semana, em Lisboa, para o microcomputador ZX Spectrum, foram os seguintes:

- 1.º — ENDURO RACER
- 2.º — CHRONOS
- 3.º — 007 — THE LIVING DAYLIGHTS
- 4.º — RAPID FIRE
- 5.º — INDIANA JONES
- 6.º — ACTION FORCE
- 7.º — GAME OVER
- 8.º — DUET
- 9.º — MASK
- 10.º — BOOK OF THE DEAD

Esta lista é elaborada com a colaboração dos estabelecimentos José Melo e Silva, Triudus, JMC (Centro Comercial da Portela) e Chai Chai (Centro Comercial São João de Deus).

VIDEOJOGOS Por DANIEL LIMA

Pokes & Dicas

PASSADO o período de festas, em que diminuiu um pouco o volume de correspondência para esta secção, esperamos que o novo ano traga novo afluxo de cartas, como é habitual, de resto, com muitos pokes e dicas, para uso e benefício de todos quantos apreciam estas ajudas. Claro que, com o princípio de 1988, recomencem também as aulas e também esperamos que qualquer renovado entusiasmo pelos jogos não tenha como consequência menos atenção ao que, de facto, é importante — os estudos e o consequente bom aproveitamento. Cremos, no entanto, que os nossos leitores conseguem conciliar as duas coisas e arranjar tempo para tudo.

Apesar do menor volume de cartas, alguns leitores estão «pendurados» há mais de um par de semanas e faremos os possíveis por deixar, hoje, todos em dia, sobretudo aqueles que mais precisam de resposta. E, assim, é por eles que começamos publicando também parte do material que nos mandaram.

Começamos pelo **António Alexandre Neto Contreiras de Almeida**, de Lisboa (que também tem uma resposta em *Linha a Linha*), para transmitir um seu pedido de ajuda: como chamar às «boxes» as motos, em *Enduro Racer*? Quanto aos dois pokes que mandaste, ultimamente já saíram, por mais de uma vez. Escreve mais vezes.

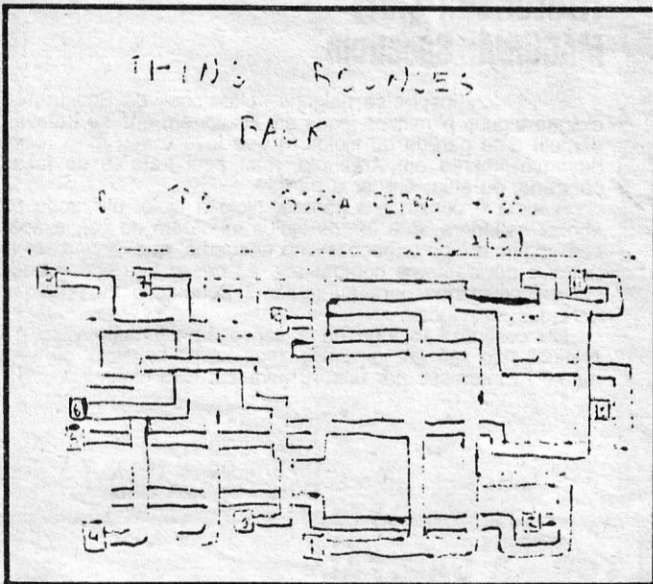
O **Jorge Miguel Contenha Calrinhos**, de Évora, tem um problema com jornais atrasados e gostaria de recebê-los. Bem, para isso tens que dirigir-te aos serviços próprios deste jornal e não a esta secção, indicando os que pretendes e procurando saber a forma de pagamento. Para nós é impossível satisfazer o teu pedido e aconselhamos-te a que telefones para «A Capital», que é a melhor forma de te informares.

Esta resposta serve também para o **Luís Miguel Lopes Galrito**, da Cova da Piedade, mas, tanto quanto julgamos, não necessitarás disso, já que ultimamente publicamos outra vez a forma de introduzir os pokes. Assim, se tens continuado a comprar «A Capital», estás safo!

Mas, voltando ao **Jorge Miguel**, aqui vão alguns dos pokes que mandou, juntamente com o seu pedido.

- BRIDE OF FRANKENSTEIN — POKE 40476,201 : POKE 37605,201 : POKE 35486,201
- HADES NEBULA — POKE 61998,0
- WONDER BOY — POKE 34662,0
- THING STRIKES BACK — POKE 45255,0
- TRIAXOS — POKE 31724,0 : POKE 38116,0 : POKE 34288,0
- ROAD RUNNER — POKE 40806,0 : POKE 39140,0
- ULTIMA RATIO — POKE 55062,0 : POKE 52424,182
- METROCROSS — POKE 44490,12
- SLAPFIGHT — POKE 48873,0

O **Paulo Miguel Alpoim** e o **Renato Miguel Moedas**, do Seixal, pedem, entre outras coisas, «Jogos de Computar», mas o facto é que esta secção não vende cassetes, de forma que têm de ter paciência. Quanto ao mapa de *Sir*



Fred e dicas sobre *Three Weeks in Paradise*, já publicámos, por mais de uma vez, mas estejam atentos, porque nunca se sabe quanto essas coisas de repetem.

O **Rui Filipe Furtado**, de Lisboa, mandou um selo e pede os mapas de *Paradise* e *The Great Escape*. Parte da resposta está dada acima e, quanto ao selo, renovamos o pedido já algumas vezes feito aos leitores: NÃO MANDEM SELOS, NEM DINHEIRO PARA SELOS, PORQUE NÃO PODEMOS ESTAR A RESPONDER INDIVIDUALMENTE! Combinado?

O **Philip David Bobela Mota Kirkby**, de Lisboa, pede dicas para *Skool Daze* e *Back to Skool* — tens andado a falhar a leitura deste suplemento... —, vidas infinitas para *Renegade* (idem...) e mandou alguns pokes já mais que «batidos». Paciência, Philip, fica para a próxima. OK?

O **Mário Luís de Jesus Rodrigues Guimarães**, de Alcochete, tem problemas com o *Uridium* no seu TC 2068: a nave fica «presa» no cimo do «écran»! Será usual? Algum outro leitor ficou assim «encravado» ou trata-se de proble-

*****FORÇA ESPACIAL "A CAPITAL"*****

NOME:
Força Espacial
"A CAPITAL"
NOME DE CÓDIGO:
Overtronic
SIMBOLO:

NINGUEM OS
DETEM

ARMY MOVES (truque)

Ao defenir as teclas ponham o"Fire 1"e o"Fire 2" na mesma tecla assim será mais fácil jogar

SUPER SPRINT

Nas pistas onde se pode fazer batota não façam porque se não as voltas são nulas.

POR RUY PEDRO
FERNANDO DE OLIVEIRA

[Truques e Pokes]

PODEM CONTAR
CONOSCO. []

ma de compatibilidade? Mas o Mário quer mais: objectivo de *Transformers*, *Atic Atac* e *Into the Eagle's Nest* e *Hydrofool*, as teclas de *Rock'n'Wrestle* e como fugir em *V*, depois de ter colocado os explosivos (e, para este jogo, se há tecla para o personagem entrar na nave, se há código para o pó vermelho e se tem relação com os símbolos da fórmula). Informa ainda que tem bastantes jogos e quer fazer trocas, pretendendo, sobretudo, o *Infiltrator* e o *Match Day II*. Escrevam-lhe para Rua Comendador Estêvão de Oliveira, 72-2.º 2890 Alcochete.

O **Rogério Alexandre Nogal**, morador na Estrada do Desvio, Lote 23-1.º Dto., 1700 Lisboa, tem um TC 2048, quer saber como meter o poke no *Enduro Racer* e queria dicas para *Chuckie Egg II*. Escrevam-lhe.

O **Pedro Nuno Alves Antunes**, de Lisboa, foi a uma revista, fotocopiou e mandou. O problema não é só esse, mas boa parte desses carregadores já nós demos ou estamos em vias de publicar. Tenta mandar dicas, que é melhor, Ok?

O **Timex Team** — «um grupo de cinco elementos dinâmicos», dizem eles — quer ajuda para *Avenger*, *Game Over* e *Exolon*, mas pede também um assembler com instruções, uma rotina para desactivar o anti-MERGE e uma rotina para o computador não obedecer ao L, BREAK: 0,1. Escrevam-lhe para Rua 1.º de Maio, Lote 40, R/c Dto. Mira-Sintra, 2735 Cacém, e eles prometem trocar com mapas, dicas e pokes. Além disso, mandaram alguns pokes, de que aproveitamos:

- MOLECULE MAN — POKE 49433,201
- COP OUT — POKE 35370,0

O **Sérgio Ribeiro da Eira**, morador na Av. do Vale Grande, Lote 19-A, em Vale Grande 2675 Odivelas, tem um TC 2068, precisa de ajudas para os dois *Chuckie Egg*, *Terra Cresta*, *TT Racer*, *Mag Max* e *Bomb Jack II*, gostaria de ter um mapa de *Batman* e enviou alguns pokes:

- SUPER PIPELINE II — POKE 37249,255
- ARABIAN NIGHTS — POKE 57833,0 : POKE 57838,0
- N.O.M.A.D. — POKE 40703,0
- BOBBY BEARING — POKE 29688,175 (tempo inf.)

Howard the Duck

Com as cartas acima referidas, a generalidade dos leitores que estava à espera há mais tempo fica agora

atendida e é tempo de passarmos a algumas dicas, começando pelas que enviou o Pedro Nuno Correia Duarte, da Costa de Caparica, para:

Howard the Duck: — No princípio, passem o lago, que se encontra à direita (quando descem de pára-quadras), subam e apanhem o objecto preto, que lá se encontra. Tomem balanço e passem novamente o lago. Subam até ao rio e, quando o boneco entrar no rio, carreguem na direcção que querem e, ao mesmo tempo, alternadamente, no fire.

No rio, vão para cima, até ao bocado de ilha, e sigam sempre nesse carreiro, evitando as toupeiras. Quando chegarem ao lago, tomem balanço e saltem-no, continuando nesse carreiro até ao rio. No rio, dirijam-se para a entrada pequena, à esquerda, dêem a volta por baixo (por terra), até irem ao outro lado do rio. Ai, sigam até à outra entrada no meio. Na ilha, dão uma volta por cima e entram no rio, até à direita, em baixo. Sigam nesse caminho, saltem o lago, vão pelo carreiro, subam a ponte, evitando os pedregulhos, e finalmente chegam ao cimo do vulcão, onde... há surpresa!

Para taparem os buracos das toupeiras, saltem em cima deles, só com o fire, e para saltarem os lagos tomem bastante balanço.

Este leitor precisa de ajudas para *Aliens*, *Death Wish III*, *Throne of Fire*, *Miami Vice*, *Nightmare Rally*, *Livingsto-*

'TRAPULATOR'

© RICARDO GONÇALVES

Spy v.s. Spy

A	B
C	D
E	F
G	

LEGENDA:
 A= BOMBA
 B= MOLA
 C= BALDE ELECTRIFICADO
 D= PISTOLA COM FIO
 E= BOMBA - RELÓGIO
 F= MAPA
 G= LUGAR ONDE APARECE OU A MALA OU UM REMEDIO DEPOIS DE APANHADO

VIDEOJOGOS Por DANIEL LIMA

Pokes & Dicas

(Continuação da pág. anterior)

incluindo um desenho explicativo do *Trapulator* do jogo (a outra dica irá na secção própria). Diz ele:

O objectivo é apanhar o passaporte, o dinheiro, a chave e os planos secretos. Depois disto, temos que apanhar uma mala e procurar a porta do aeroporto. Se, no «menu» de opções, tiverem escolhido que essa porta não fique escondida, é melhor. Se já não tivermos tempo ou se quisermos, podemos atrapaçar o outro espião, montando-lhe armadilhas, que se usam com o *Trapulator*. Para termos acesso ao *Trapulator*, carregamos em *fire* duas vezes a aí aparece um ícone, que movemos, para escolher a armadilha. Depois de escolhida, carregamos em disparar e ela estará no lugar «G» da tabela junta. Procuramos o lugar onde a deixar e carregamos em *disparar*, ficando a armadilha montada.

O Ricardo não sabe como ler o mapa, mas acrescenta que existem remédios para as armadilhas (que o outro espião nos põe, presume-se) e que só são aplicáveis em determinados locais. Os «remédios» estão em caixas nas paredes. Só o chapéu-de-chuva está no bengaleiro. Junto ao «remédio», carregamos em *fire* e ele passa para o lugar «G». Vamos ter com a armadilha do outro espião e carregamos em *fire*, mas há uma que não tem remédio, a bomba-relógio, que é utilizável em qualquer lugar. Quando ambos os espiões estão no mesmo quarto, há um combate com paus. Não esquecem do tempo-limite, que varia com os níveis.

ARMADILHAS:

- bomba: o remédio é o balde de água e não é utilizável em portas;
- mola: não é utilizável em portas e o remédio é o alicate;
- balde electrificado: só é utilizável em portas; o remédio é o chapéu-de-chuva;
- pistola com fio: temos de a instalar num lugar que não seja porta; depois, vem um fio atrás de nós, que devemos levar até a uma porta fechada e aí carregar em *fire*. O remédio é a tesoura;
- bomba-relógio: é utilizável em qualquer lugar e não tem remédio; depois de instalada, temos 15 segundos para fugir; quem estiver nesse compartimento na altura da explosão é morto.

Um método em *Great Escape*

O Gabriel Lança, morador na Rua do Matadouro, 32, 7960 Vidigueira, quer corresponder-se com leitores, para troca de ideias e programas, quer assinar «A Capital» (dirige-te aos serviços próprios deste jornal) e inquieta-se com os efeitos do computador na TV (nós achamos que não prejudica...). Por outro lado, mandou estas dicas para uma fuga em *The Great Escape*:

Para fugir, é preciso ter a bolsa (?) e a bússula. Quando aparece a indicação *Red Cross Parcel*, dirigimo-nos a uma porta, que está por cima da porta do refeitório, entramos e apanhamos a caixa que lá se encontra. Abri-mo-la e só apanhamos o objecto se for o alicate, a bolsa ou a bússula (NOTA: estás a simplificar, porque outros objectos também são precisos, depende do método de fuga). Guardamos esses objectos no túnel, que começa no nosso quarto. Logo que apareça *Exercise Time*, vamos ao túnel buscar dois objectos e levam-se para o campo de exercício, deixando-os no túnel que lá está. Vamos buscar o outro objecto e começamos a andar pelo campo de exercício, até nos chamarem. No próximo período de exercício, vamos imediatamente para o campo, que não está ainda lá nenhum guarda, entramos no túnel, retiramos dois objectos (um deles é alicate), cortamos o arame e colocamos lá o outro objecto, depois cortamos novamente o arame e começamos a andar pelo campo, até à chamada geral. No dia seguinte, fazem o mesmo e têm os dois objectos, a bolsa e a bússula, fugindo com eles.

Dicas variadas

Nem só de dicas mais completas vive esta secção e as pequenas indicações, dadas por muitos leitores, constituem sempre boa ajuda para todos. Vejamos o que há:

O Carlos Sérgio F. Quintino, do Litojogo, na Rua do MFA, 73, 8200 Albufeira, que gostaria de trocar jogos de computador, mandou estas:

- *SLAP FIGHT* — Para o jogo se tornar muito mais fácil, encostem-se ao fundo do «écran» e vão sempre disparando, apanhando também as estrelas que encontram, pois elas «dão» bombas, escudos, etc. Para os utilizar, primam *BREAK*, para movimentar a seta para o que pretendem utilizar, e *fire*.
- *BASKET MASTER* — Para ganharem ao computador, fiquem à defesa, apanhando todos os ressaltos, depois vão até ao meio campo, saltem e lancem ao cesto (duas vezes no *fire*).

E ainda, de outra carta:

- *EXOLON* — Teclém ZORBA, depois de jogo entrar, e obtêm vidas infinitas
- *ALIENS* — Para entrarem nas portas, depois de as destruírem, primam *CAPS SHIFT*.
- *THE TUBE* — POKE 54321,0
- *FRANKIE GOES TO HOLLYWOOD* — POKE 93872,0
- *INDIANA JONES* — POKE 32105,0
- *AIRWOLF II* — POKE 73204,0

O Trio Lisboaeta, constituído pelo Pedro, Hugo e Gonçalo, mandou uma dica para o 1.º nível de 007 e um mapa de *Thing Bounces Back*. Apesar de repetir um pouco o que já dissemos, aqui fica a indicação:

- *THE LIVING DAYLIGHTS* — Vão com o personagem até ao fim do nível e, com o *paint gun*, acertase num «inimigo» (notem que são diferentes dos outros, que estavam atrás), depois leva-se o ponto de mira para baixo, carrega-se em *fire* e passa-se para a arma a sério, a *Walther PPK* (e não KGB, como voçes escreviam!). Com esta, acertase no outro inimigo, este também a sério, e passa-se para a direita. É facilimo, dizem eles, mas outros leitores não são da mesma opinião... Quanto ao carregador, já o publicámos.

O Rui Pedro Fernando de Oliveira, morador na Av. Comandante Luís António da Silva, 32-1.º Dto, 2700 Amadora, quer trocar programas, truques e outras informações e mandou umas dicas desenhadas, que podem ver noutra parte desta secção.

O Pedro Teixeira, de 11 anos, de Almada, mandou estas duas que se seguem, e uns pokes.

- *ASTERIX* — POKE 35510,0 : POKE 35511,0
- *LAZY JONES* — POKE 56693,0
- *BARBARIAN* — Quando começar o jogo, enrole-se no chão e encoste o adversário à parede (teclas - baixo + esquerda ou direita), mas cuidado que, por vezes, o adversário salta por cima de nós, quando nos enrolamos. Quando encostamos o adversário à parede, damos-lhe um golpe com a espada (teclas - *fire* + esquerda ou direita), e logo

transporta é a seguinte: 1 - Wilma (B); 2 - Tom (R); 3 - Dick (E); 4 - Harry (A); 5 - Wally (K).

- *TERRA CRESTA* — POKE 39085,201 (desaparecem alguns inimigos): POKE 40000,201 (começa o jogo noutras zonas): POKE 40426,0 (conseguem-se vidas, à medida que se matem inimigos): POKE 40884,201 (os inimigos não disparam).
- *SPIKY HAROLD* — POKE 34813,0 (vidas inf.): POKE 37043,175 (tempo inf.): POKE 36121,201 (imune aos bichos)
- *DUSTIN* — POKE 52900,50
- *ROGUE TROOPER* — POKE 30924,0 (vidas inf.): POKE 35091,0 (balas inf.).

E terminamos só com pokes e carregadores.

O João Pedro Elvas Martins, de Sacavém, mandou estes:

- *MASK*
- 5 LET t = 0 : LET w = 0
- 10 FOR f = 32000 TO 32051
- 15 READ a : POKE f, a
- 20 LET t = t + w * a : LET w = w + 1
- 25 NEXT f
- 30 IF t <> 161993 THEN PRINT " erro no data " : STOP
- 35 PRINT AT 10,7 : "Start M.A.S. K."
- 40 RANDOMIZE USR 32000
- 50 DATA 6, 3, 197, 221, 33,0, 0
- 55 DATA 17, 17, 0, 62, 255, 55, 205
- 60 DATA 86, 5, 193, 16, 239, 221
- 65 DATA 33, 136, 169, 17, 214, 11
- 70 DATA 62, 255, 55, 205, 86, 5
- 75 DATA 33, 62, 201, 34, 227, 170

SABOTEUR

INSTRUÇÕES

O SABOTADOR NINJA neste jogo tem o objectivo de se infiltrar na grande Fortaleza da Ilha e fazer-lhe explodir. Para isso precisa a BOMBA e activar a na sala de computadores depois disto fuja no helicóptero.

LEGENDA

- ☹ - INIMIGOS
- ⊕ - CHAVES
- - ARMAS
- B - BOMBA PARA ACTIVAR
- SC - SALA DE COMPUTADORES
- E - METRO
- ☪ - ENTRADA
- ⋯ - TRAJECTO DO METRO

By
Tiago Brites
Alameda

de seguida damos-lhe um pontapé (teclas - *fire* + baixo + esquerda ou direita). Repetindo esta operação várias vezes, eliminamos o adversário.

- *RENEGADE* — No quarto nível, metemo-nos ao pé do chefe e vamos eliminando os «gangsters» que defendem o chefe e, depois de todos eliminados, damos-lhe (ao chefe) um pontapé para trás e vamos em direcção a ele. Ao chegarmos ao pé dele, teclém - frente + *fire* - quatro vezes (4). Basta repetir uma ou duas vezes esta operação e o chefe cai a ver estrelas.

O Luís Filipe Miguel, da Rua de Diu, 4, r/c, Dt.º, Cacán, com o telefone 4313866, quer contactar com outros leitores e, entretanto, mandou este material:

- *PHANTOMAS* — A missão consiste em roubar o conteúdo da caixa-forte, que está oculta no labirinto. Para poder lá chegar, tem que desactivar as 34 alavancas do sistema de segurança. Depois de roubar o tesouro, tem que fugir do planeta.
- *IMPOSSIBLE MISSION* — Para chegar ao fim, tem que se montar os nove «puzzles» de quatro peças cada um, que dão a chave para impedir que *Elvin* active a bomba. Estas peças estão repartidas por diversos «screens» do jogo.
- *EVERYONE'S A WALLY* — Para terminar, cada um dos personagens deve ter uma letra, para que, entre os cinco, formem a palavra-chave, que é *BREAK*. A ordem de entrega das letras e quem as

- 80 DATA 33, 50, 36, 34, 229, 170
- 85 DATA 62, 134, 50, 231, 170
- 90 DATA 195, 242, 169

- *BATTY*
- 20 CLEAR 60000 : LOAD "" CODE :
- POKE 65522,252
- 30 FOR N = 64512 TO 64517 : READ A :
- POKE N, A : NEXT N
- 40 PRINT USR 65753
- 50 DATA 50, 56, 198, 195,0, 104

O Pedro Alexandre e o Rui, da Seixal Micro, mandaram alguns e aproveitamos estes:

- *BALL CRAZY* — POKE 32995,60 (imune) ou POKE 28086,255 (255 vidas) e POKE 28080,10 : POKE 28069,10 (114 balas)
- *ELEVATOR ACTION* — POKE 54766,0 (imune)
- *XCEL* — POKE 39828,255 (255 vidas)

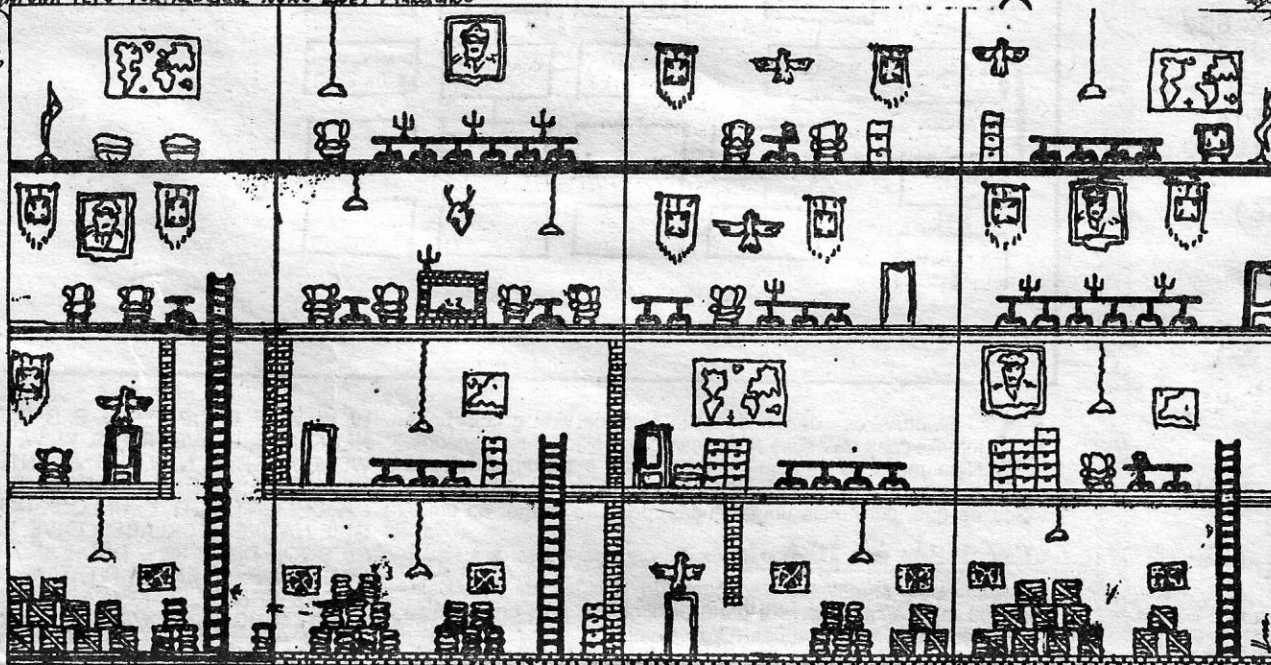
O Paulo Jorge de Brito Farinha, do Entroncamento, entre outros, mandou estes:

- *STARSTRIKE II* — POKE 33696,0
- *TRANZ AM* — POKE 28610,0 (torna o jogo mais difícil) : POKE 28573,0 (ainda mais difícil) : POKE 27398,0 (mais rápido)
- *STAINLESS STEEL* — Teclar A, S, D, P e ENTER

Por hoje é tudo, mas não queremos fechar sem cha-

ARMY MOVES

NIVEL 7



mar a atenção para o desenho do *Pedro Miguel Ferreira Ribeiro*, que, além do material que se segue, mandou de forma curiosa os «truques» para *Match Day*. Este leitor, que precisa de ajudas para *V, Death Wish III, Nosferatu* (vidas inf.), *Fist I* (objectivo) e *Indiana Jones*, mandou, entre outros, estes pokes:

- COSA NOSTRA — POKE 39706,127
- SIR FRED — POKE 37609,201 (atravessa pare-

- des) : POKE 46647, 201 (vidas inf.)
- NUCLEAR BOWLS — POKE 56074,201 (desaparecem os inimigos)
- STAR FIREBIRDS — POKE 48875,68
- PHANTOMAS — POKE 44819,0 (energia inf.) : POKE 46790,191 (abre caixa-forte) : POKE 52290,0 (passa paredes)
- ROCMAN — POKE 37200,0

POKES & DICAS

JORNAL «A CAPITAL»

TRAVESSA POÇO DA CIDADE, 26
1124 LISBOA CODEX

Linha a linha...

A colaboração com que abrimos hoje a secção é bastante útil e a maioria dos leitores poderá fazer dela bom uso. Foi enviada pelo *Paulo Manuel Campos Leitão*, de Coimbra, e serve para observar e/ou modificar a informação contida no header de qualquer programa.

Com esta rotina, pode-se, por exemplo, eliminar a execução automática de um programa, o que torna simples observar a listagem de programas bloqueados (para tal, basta introduzir um número superior a 9999 em «número de linha de execução automática»).

A sua utilização resume-se ao seguinte: introduzir o header do bloco inicial do programa que se quer desbloquear (a rotina carrega o header); fazer as alterações que desejar; gravar em fita o novo header; usar esse header em substituição do original do programa.

O *Paulo Leitão* tem 17 anos, vive em Coimbra, tem o telefone (039) 722613 e gostaria de trocar rotinas, jogos e dicas.

```

10 REM *****
20 REM *   HEADER II   *
30 REM *© Paulo Leitao, 1987*
40 REM *****
45 REM
50 REM ** INICIO **
60 GO SUB 9000
70 BORDER 0: PAPER 5: INK 0: CLS
LS
80 PRINT #1;AT 1,0;" PRIMA UM
A TECLA PARA COMECAR"
90 PAUSE 0
100 BORDER 5: CLS: RANDOMIZE US
    
```

```

R 60020: BORDER 0
110 CLS: LET i=60001: PRINT AT
1,2;"1- TIPO: "
120 PRINT AT 3,2;"2- NOME: "
130 PRINT AT 5,2;"3- COMPRIMENT
O: "
140 GO TO (PEEK i)*100+1000
1000 REM ** Program **
1010 PRINT AT 1,11;"Program"
1020 LET i=i+1: GO SUB 5000: PRI
NT AT 3,11;a$
1030 LET i=i+10: GO SUB 5100
1040 PRINT AT 5,18;co: LET i=i+2
1050 PRINT AT 7,2;"4- LINHA DE E
XECUCAO: ";;GO SUB 5100: IF co>9
999 THEN PRINT " -": LET i=i+2:
GO TO 1060
1055 PRINT co: LET i=i+2
1060 PRINT AT 9,2;"5- COMPRIMENT
O DO BASIC: ";;GO SUB 5100: PRIN
T co
1070 PRINT AT 14,1;" . PRIMA 1, 2
, 3, 4 OU 5 PARA FAZER ALTE
RACOES"
1080 PRINT AT 18,1;" . PRIMA 0 PA
RA GRAVAR O HEADER"
1090 GO TO 2000
1100 REM ** Number array **
1110 PRINT AT 1,11;"Number array
"
    
```

```

1120 LET i=i+1: GO SUB 5000: PRI
NT AT 3,11;a$
1130 LET i=i+10: GO SUB 5100
1140 PRINT AT 5,18;co: LET i=i+3
1150 PRINT AT 7,2;"4- NOME DO VE
CTOR: ";;CHR$ ((PEEK i)-96)
1160 PRINT AT 14,1;" . PRIMA 1, 2
, 3 OU 4 PARA FAZER ALTERACOES"
1170 GO TO 1080
1200 REM ** Character array **
1210 PRINT AT 1,11;"Character ar
ray"
1220 PRINT AT 7,22;"# "
1230 GO TO 1120
1300 REM ** Bytes **
1310 PRINT AT 1,11;"Bytes"
1320 LET i=i+1: GO SUB 5000: PRI
NT AT 3,11;a$
1330 LET i=i+10: GO SUB 5100
1340 PRINT AT 5,18;co: LET i=i+2
1350 PRINT AT 7,2;"4- ENDEREÇO I
NICIAL: ";; GO SUB 5100: PRINT c
o: LET i=i+2
1360 GO TO 1160
2000 REM ** Teclado **
2010 LET i$=INKEY$
2020 IF i$="1" THEN GO TO 2100
2030 IF i$="2" THEN GO TO 2150
2040 IF i$="3" OR i$="4" OR i$="
    
```

(Continua na pág. seguinte)

